

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Desain grafis merupakan sebuah karya seni rupa yang memiliki dampak pemahaman yang menarik kepada masyarakat yang sarat dengan teknologi. Sebagai objek sasaran penciptaan, keberadaannya mampu menginformasikan pesan secara tersirat maupun tersurat kepada masyarakat luas. Desain grafis memiliki daya tarik tersendiri terhadap konsumen untuk diajak membeli dan menggunakan barang dan jasa yang ditawarkan, serta pandai mengajak khalayak ramai untuk berpikir perihal sesuatu yang selama ini tidak pernah terpikirkan.

Pada intinya, desain merupakan salah satu manifestasi kebudayaan yang berwujud produk dari nilai-nilai yang berlaku pada kurun waktu tertentu. Desain grafis, memiliki wilayah jelajah yang relatif luas, salah satunya adalah desain grafis pada kaos. Desain grafis erat kaitannya dengan proses cetak. Melalui media cetak inilah, desain grafis berfungsi sebagai jembatan penghubung antara para pihak yang berkepentingan dan hal-hal yang berkaitan dengan media komunikasi yang dalam hal ini berperan sebagai produsen dalam menyampaikan pesan tersendiri kepada masyarakat luas.

Saat ini, desain kaos sering digunakan sebagai media komunikasi berupa ajakan, himbauan, promosi, dan sebagainya. Desain kaos tidak hanya dipakai untuk diproduksi secara luas oleh perusahaan konveksi atau distro saja, namun desain kaos dibutuhkan untuk suatu program tertentu yang tidak diproduksi secara luas dan salah satu contoh produk tersebut adalah kaos Pamijahan yang hanya di produksi di wilayah Pamijahan yang tujuan secara umumnya yakni untuk mempromosikan tempat wisata di kawasan tersebut.

Kawasan wisata ziarah Pamijahan itu sendiri berada di Tasikmalaya Jawa Barat. Kawasan tersebut selalu dikunjungi wisatawan dalam negeri baik itu dari daerah Tasikmalaya atau dari luar Tasikmalaya. Wisata yang ditawarkan lebih

difokuskan kepada wisata religi yakni berziarah ke makam para wali dan menjelajahi goa peninggalan para wali. Oleh karena banyaknya wisatawan yang datang, maka penduduk sekitar mendesain kaos yang bertemakan tentang objek pariwisata yang ada di Pamijahan, seperti goa-goa, masjid-masjid dan bangunan makam yang terdapat di dalamnya.

Harapan penulis, keunikan pakaian atau kaos Pamijahan ini mampu menarik wisatawan untuk berkunjung ke tempat wisata tersebut. Seiring dengan perkembangan zaman, perajin kaos Pamijahan sekarang ini semakin banyak dan meluas dengan desain yang berbeda-beda tetapi masih memiliki nilai atau pesan yang sama.

Dari gagasan di atas, penulis ingin mencoba membuat Tugas Akhir (TA) dengan menciptakan suatu karya berupa desain kaos Pamijahan yang memiliki karakter dan desain yang berbeda dengan kaos-kaos Pamijahan pada umumnya atau yang sudah ada, yang diciptakan khusus untuk kalangan anak-anak dengan rentangan usia 4-10 tahun tetapi masih mempertimbangan unsur kebudayaan yang terdapat di Pamijahan tersebut. Selain itu, jika pembuatan desain kaos-kaos terdahulu masih menggunakan *system* manual dalam pengerjaannya, maka dalam Tugas Akhir kali ini penulis mencoba membuat desain pada kaos tersebut dengan menggunakan aplikasi *CorelDraw X4*.

Dengan hasil penyajian yang ditampilkan dalam sebuah *frame* besar dengan terlebih dahulu mencetaknya pada kertas berukuran A2 sebanyak lima buah desain, maka pada akhirnya penulis berharap agar karya yang disajikan dalam judul **“Wisata Ziarah Pamijahan Sebagai Gagasan dan Objek Desain Kaos Anak”** ini akan menjadi salah satu ajang mempromosikan objek wisata ziarah Pamijahan yang lebih menarik lagi dengan menggabungkan unsur klasik dan modern pada desainnya tetapi tidak menghilangkan unsur kebudayaan tempat bersejarah tersebut.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penciptaan ini yaitu:

1. Bagaimana proses penciptaan desain kaos Wisata Ziarah Pamijahan untuk Anak dengan aplikasi *CorelDraw X4*?
2. Bagaimana visualisasi kaos Wisata Ziarah Pamijahan untuk Anak dengan aplikasi *CorelDraw X4*?

C. Tujuan Penciptaan

Tujuan umum penciptaan ini yaitu untuk mengetahui visualisasi kaos Wisata Ziarah Pamijahan untuk Anak. Adapun tujuan khususnya yaitu:

1. Memaparkan proses penciptaan desain kaos Wisata Ziarah Pamijahan untuk Anak dengan menggunakan aplikasi *CorelDraw X4*.
2. Memaparkan visualisasi kaos Wisata Ziarah Pamijahan untuk Anak.

D. Manfaat Penciptaan

Sebagai karya Skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi di *Department Pendidikan Seni Rupa*, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia, maka penciptaan karya seni rupa ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi penulis, menambah wawasan dan pengetahuan dalam membuat desain kaos dengan aplikasi *CorelDraw X4*.
2. Meningkatkan daya imajinasi dan ide dalam pembuatan kaos Wisata Ziarah Pamijahan untuk Anak.
3. Bagi lembaga seni rupa bisa dijadikan rujukan serta pengetahuan tambahan dalam pembelajaran desain komunikasi visual.

4. Bagi masyarakat umum, untuk lebih mengenal peninggalan sejarah dan kebudayaan di Pamijahan melalui media kaos.

E. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika dari penyusunan skripsi penciptaan ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam pendahuluan terdapat uraian tentang latar belakang penciptaan, rumusan masalah, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, dan susunan/sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Membahas mengenai teori-teori yang relevan dengan topik dan isu. Dalam Bab ini, penulis berupaya mencari keterkaitan antara isu dengan topik yang diangkat. Teori-teori tersebut diantaranya: Tinjauan Umum tentang Seni Rupa, Tinjauan Umum Tentang Desain Grafis, Teori Warna, dan Tinjauan Umum Tipografi.

BAB III METODE DAN PROSES PENCIPTAAN

Bab ini membahas proses perancangan karya dimulai dari proses observasi lapangan, segi kelengkapan alat, bahan dan juga teknik pembuatan karya itu sendiri.

BAB IV VISUALISASI DAN ANALISIS KARYA

Bab ini menjelaskan, menggambarkan, dan menganalisis hasil karya yang dikaitkan dengan teori visual.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan uraian simpulan hasil penciptaan karya dan rekomendasi penulis berkenaan dengan karya seni yang diciptakan untuk berbagai pihak.